



Moisés de Lemos Martins & Manuel Pinto (Orgs.) (2008)
Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação
6 - 8 Setembro 2007, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho)
ISBN 978-989-95500-1-8



A nova geração de videojogos FPS – First person shooter

HERLANDER ELIAS

Universidade da Beira Interior ~ helias@sapo.pt

Resumo:

O que se pretende apresentar neste “paper” é um ensaio acerca da nova geração de imagens lúdicas. O género de jogos electrónicos onde esta nova geração está mais patente é o “First Person Shooter”, que tenho o privilégio de estudar aprofundadamente na minha Dissertação de Mestrado, intitulada “FPS – First Person Shooter: O Ciberespaço Subjectivo”. A importância deste género de videojogos reside no aproveitamento que faz do dispositivo da perspectiva, e no facto de permitir aceder a um ciberespaço subjectivo com base na visão na primeira pessoa. Para além de questões relacionadas com topografia, o espaço digital, e tipografia, o jogo com sistemas de conversação online embutidos, o “First Person Shooter” destaca-se pela sua tipologia de “encenações-programações” muito peculiares. Que aliás o aproximam do Cinema de Efeitos Especiais com grande fulgor. Neste “paper” também me proponho a discutir um novo conceito, o de “jogador-utilizador”, que se enquadra no seio da renovação do paradigma técnico da Realidade Virtual, e que tem implicações no formato do jogo multijogador e na subjectividade tornada máquina.

Palavras-chave:

First person shooter, realidade Virtual, ciberespaço, videojogos.

1. Realidade virtual e ciberespaço

Nas últimas duas décadas termos como “Realidade Virtual” e “Ciberespaço” tornaram-se palavras comuns no glossário de Ciências da Comunicação, no entanto existe alguma confusão referente ao que ambos os termos querem dizer. “Realidade Virtual” significa toda a realidade gerada e experimentada num sistema digital, com primazia em ambientes 3D em formato audiovisual. Quanto a “Ciberespaço”, o célebre termo cunhado por William Gibson (1984), tem em si muito do pósmodernismo de ficção científica herdeiro de Philip K. Dick, e remete para o espaço de controlo do computador. No documentário *No Maps For These Territories* (2003) William Gibson afirma que ciberespaço é o espaço que todas as imagens electrónicas ocupam e que leva a que os jogadores se imiscuem com os objectos controlados nos ecrãs. O comportamento dos jovens ao jogar os jogos de vídeo foi a inspiração final. Daí Gibson confessar que: “Well, if there’s space behind the screen, and everybody’s got these things at some level, maybe only metaphorically, those spaces are all the same space” (Mark Neale, 2003: Secção 2.8: Cyberspace). Gibson previu que a relação entre o jogador e o

ciberespaço é uma relação de subjectividade. O mesmo será dizer que o ciberespaço é uma paisagem subjectiva, que depende do sujeito como respeita, ou não, as regras (*ludus*) desse espaço de controlo lúdico. Portanto, consoante o comportamento do sujeito no ciberespaço, assim resultará um tipo de experiência audiovisual mais específica, em torno do que apelido de “ciberespaço subjectivo”.

Só os efeitos se podem ver neste território sem mapa total, feito de blocos para ser vigiado, que no fundo não tem *topos*. A ausência de lugar é a grande característica do ciberespaço, a sua *placelessness*. O território do ciberespaço é o espaço cartesiano por excelência, o lugar-máquina mais denso, a real caixa-negra, o espaço de extensão (*prosthemos*), prótese; o solo extenso, em que tudo pode ser colocado sobre si. Com o intuito de desenhar os contornos deste novo território da máquina, o *cyberspace*, Gibson tentou pensar o que veria se estivesse dentro do mundo virtual do videojogo, das “imagens-máquina” (Parente, 2004), tendo dito que: “I’d gotten to a point where I needed a “buzzword.” I needed (...) a signifier of technological change, and that would provide me with... with a narrative engine, and a territory in which the narrative could take place” (Mark Neale, 2003: Secção 2.8: *Cyberspace*). Esse território onde a narrativa tem “lugar” é o do *First Person Shooter*, de que serve exemplo o magnífico *Half-Life2* (2004).

O Ciberespaço preconizado por Gibson não seria um único espaço, e muito menos uma só imagem com figuras e arquitecturas peculiares, mas sim toda a dimensão de arquivo gráfico e plástico que se revela nos videojogos de hoje em rede. É compreensível que a imagem de marca do ciberespaço na acepção gibsoniana seja a do videojogo, que por sua vez surge na década de 80 no mercado de massas, transformando-se num ícone da cultura popular global; na mesma época em que a Realidade Virtual vai sendo projectada em estações gráficas e anunciada em filmes de culto como *Tron* (1982). Posto isto, conclui-se que Realidade Virtual se refere à cenografia sonora e gráfica experimentada em computador, e que Ciberespaço define toda a geografia dessa virtualidade; sendo o ambiente multidimensional da topografia do virtual o espaço extenso até ao infinito, como *Tron* anuncia nas suas imagens de síntese. Enquanto herdeiro do *Cyberspace* e da *Virtual Reality*, o *First Person Shooter* vem acentuar a reforma gráfica dos jogos electrónicos com os sistemas de nova geração, um processo que já vem de trás com *Quake* (1996). Houve uma mudança drástica que autores como Frank Lantz & Eric Zimmerman (1999) descrevem da seguinte forma:

“Quake and games like it have succeeded in creating meaningful spaces for play where the extravagant promises of virtual reality have failed. They have focused design on what participants are actually doing from moment to moment in the game, rather than on just the visual and kinetic sensations of moving through an immersive space” (Cit. in Penny, 2004: p.76).

O *First Person Shooter* no início, como *BattleZone* (1980), era um tipo de videojogo insípido, lento, sem texturas, sem arquitectura virtual digna desse tipo de designação, mas já tinha em si implícitos os indícios do Ciberespaço e da Realidade Virtual que Gibson anunciaria pouco mais tarde; a característica de ser visto na primeira pessoa (*First Person*) e o facto de consistir numa diversão de estética bélica (*Shooter*)¹. Por outro lado, só a partir da década de 90 é que o *First Person Shooter* se desenvolve como videojogo a ser experimentado em modo subjectivo, incluindo a simulação dos gestos do jogador, as mãos que empunham as armas e pegam em objectos. No momento em que surge *Doom* (1993), a era dos *First Person Shooters* de segunda geração, é marcada com o multimédia, o CD-ROM, a Internet, o videojogo em rede e níveis de jogo com confrontos voláteis, repletos de personagens; claro está, a ocorrer em mapas gigantes, verdadeiramente labirínticos.

¹ A surgir em plena Guerra Fria, quando Reagan anunciava o programa Star Wars como escudo de defesa anti-missil face à ameaça soviética.

Quando *Doom* surge no mercado aumenta também o número de cópias online deste jogo, o que configura o momento em que se dá a revolução que Gibson previra, pois, tal como refere Lev Manovich, em *The Language of New Media* (2001) “for the first time, space becomes a *media type*” (p.251). Noutras palavras, o (ciber)espaço transformou-se num formato de *media*.

2. FPS – First Person Shooter

Vinte anos depois das promissoras imagens de *Tron* temos diante de nós uma nova geração de videojogos (a terceira) que aprimora um género de culto: o do *First Person Shooter*. Tudo o que a ficção científica sempre tentou fazer foi mostrar como seria experimentar de forma subjectiva o mundo virtual, o ciberespaço como Gibson o preconizou em plena era de neo-romantismo. É inconcebível interagir com uma Realidade Virtual sem ser de forma subjectiva. Filmes como *Strange Days* (1997) e *Johnny Mnemonic* (1995) absorvem precisamente a estética da visão subjectiva e fazem alusão ao *First Person Shooter*, nomeadamente na forma como pretendem que o espectador também contemple imagens subjectivas tão fortes como se o resgatassem da passividade. Mais recentemente, filmes como *Doom - Sobrevivência* (2005) e *Avalon* (2005) prosseguem esse caminho de exploração do tema do *First Person Shooter* de forma bem conseguida. Todavia, o famoso Gibson já havia escrito um episódio para a série *X-Files*, apelidado de *FPS – First Person Shooter* (2000), juntamente com outro autor, Tom Maddox. O que torna o cinema próximo do *First Person Shooter* é o modelo de tentar colocar o espectador no campo de acção encenado como se fosse na realidade.

O que terá o *First Person Shooter* de tão importante? Simplesmente é o único género de videojogos a tirar partido do *hardware* de topo para gerar gráficos e sonoridades de luxo; exactamente o que um ambiente de Realidade Virtual necessita para se tornar convincente. A necessidade de bom equipamento a nível de *hardware* deve-se ao facto de o *software* ser igualmente muito exigente e específico, pois só assim é possível que o *First Person Shooter* tenha um “motor gráfico”² capacitado para gerar uma ilusão credível, a do videojogo. Quando surgiram os primeiros *First Person Shooters* oficiais, como *Doom* (1993) e *Quake* (1996), os videojogos estavam num estado primário mas o advento do CD-ROM e do multimédia veio possibilitar o armazenamento de dados para 3D sem necessidade de compressão. Processadores mais rápidos, placas de som e de grafismos, juntamente com a Internet, tornaram o ciberespaço do videojogo em rede uma realidade impensável, mas concreta. Se Gibson definiu o ciberespaço como sendo uma “alucinação consensual” (Leary, 1994: p.25) e uma “complexidade impensável” (1988: p.65) na década de 80, na década de 90 estas molduras teóricas encontraram nos campos do videojogo o seu reino de eleição e predilecção. Na nossa época, os chamados anos 00, os videojogos tornaram-se um ícone cultural, um objecto de luxo, exemplo de produções gigantes como as de cinematografia, e são produtos de audiovisual que migraram dos computadores pessoais com Internet para consolas de mesa e portáteis. Com a Internet de banda larga de hoje é até possível jogar online um *First Person Shooter* super viciante a qualquer momento, em qualquer parte, seja com cabos ou através de *Wi-Fi* (*Wireless Fidelity*). Mas desde o seu aparecimento que o *First Person Shooter* continua a respeitar as convenções iniciais, sendo um “jogo de tiros” visto na primeira pessoa, bem como, por outro lado, o lado subjectivo da perspectiva de jogo tem sido melhorado.

O que mudou muito no *First Person Shooter* foi a dimensão dos “mapas de jogo”, isto é, dos “níveis”, a geografia do ciberespaço do *First Person Shooter*. O *First Person Shooter* é actualmente uma simulação com uma complexidade verdadeiramente incrível, e até o modo como simula a visão

² O “motor gráfico” é o *software* que os *designers* criam para que determinada arquitectura virtual compreenda a simulação de fenómenos físicos, bem como a recriação de uma perspectiva em termos de óptica.

subjectiva do jogador é revolucionária. Pois se antes o jogador “caminhava” a direito e contemplava as arquitecturas padronizadas do jogo, com inimigos previsíveis e grafismos simples; agora o jogador pode deslocar-se e contemplar a cenografia em 360º, mexer os braços e mãos do seu “duplo virtual” no jogo de modo a conseguir usar objectos, accionar mecanismos, lutar, ingerir alimentos e disparar com duas armas ao mesmo tempo. A grande revolução, e que jogos como *Crysis* (2007) bem demonstram, reside na forma como são agora programados os “pontos-cénicos”³; pois, o jogador já não experimenta um ambiente lúdico visto na primeira pessoa que está completamente predeterminado. O *First Person Shooter* tem uma dimensão de tal modo grandiosa em termos de topografia, que o jogador tem de facto uma séria sensação de liberdade. Como se tal já não fosse suficiente, o jogador tornou-se um “jogador-utilizador”, alguém que além de jogar tem também de dominar uma série de discursos de competência técnica, mesmo dentro do videojogo. E dentro do videojogo a marca real do *First Person Shooter* é a quantidade de personagens com as quais podemos interagir, uns amigos, outros inimigos, que têm um comportamento inteligente e imprevisível nalgumas situações; fazendo parte da nova colecção de dados que efectiva a qualidade da simulação o domínio do acidente. Os videojogos de nova geração primam precisamente por serem imprevisíveis, geram em campo imensas figuras e situações que ocorrem de forma caótica no ciberespaço, tornando o jogador num verdadeiro sobrevivente do virtual. Por isso cada vez mais se sabe não existir uma fórmula ideal para se jogar o ciberespaço subjectivo do *First Person Shooter*, dado não haver linearidade como havia nos primeiros jogos do género.

Nos primórdios do *First Person Shooter*, videojogos como *Driller* (1987) eram tão simples que nem simulavam os gestos da personagem controlada pelo jogador. Em *BattleZone* a perspectiva militar é inaugurada e essa estética permanece até aos dias de hoje. Porém, o estilo de jogar “run and gun”, que implica que o jogador jogue “correndo de arma na mão”, em pânico, é a convenção que mais se mantém. O lado sombrio e gótico permanece em *First Person Shooters* como *Doom* (1993) e *Quake* (1996) até a *Prey* (2006) e *BioShock* (2007) dos dias de hoje. No entanto para falar de *First Person Shooter* é necessário referir o colossal *Half-Life* (1998), o jogo eleito em simultâneo por cinquenta publicações mundiais de videojogos como sendo o “jogo do ano”. O que tem *Half-Life* de tão especial? Este jogo revolucionou o género *First Person Shooter*, aproximando-o da Realidade Virtual de modo até então nunca visto, por revelar o tal “narrative engine” de que fala Gibson.

Em *Half-Life* o jogador passou a experimentar uma experiência de tipo cinematográfico, num ambiente deformável, com uma visão subjectiva bem recriada, interagindo com “personagens não-jogáveis” (pelo jogador), as chamadas NPCs (*non-playable characters*); isto tudo com base numa forte narrativa, um argumento de luxo e controlando a personagem Gordon Freeman. Curioso é o facto de Gordon Freeman ser o *alter ego* do *designer* Marc Laidlaw, autor de ficção científica que em 1984 perdeu o prémio Hugo deste tipo de literatura para William Gibson, que então conquista todos os prémios como o romance *Neuromancer*⁴. Já no episódio *Half-Life 2* (2004) a revolução continuou e desta feita a Valve Software, empresa responsável onde Laidlaw trabalha, criou um *First Person Shooter* histórico. A narrativa de mistério prossegue, a Cidade 17 é agora um gueto patrulado por soldados especiais, existem novas raças biónicas com que o jogador se depara, mas o estado da arte reside na visão subjectiva que o jogador tem, uma vez que todas as personagens do jogo, “desenhadas” em alta resolução, devolvem-nos o olhar de forma aurática, como se facto nos estivessem a ver na realidade, confirmando a sensação de real que todo o jogo demonstra.

³ “Pontos-cénicos” são os pontos do mapa de jogo em que o jogador despoleta animações, aparecimento de adversários ou acidentes, pelo simples facto de passar por esses pontos específicos.

⁴ Note-se que mesmo em *Neuromancer* Gibson sublinha a dimensão do ciberespaço visto de forma subjectiva, não só no acesso ao *cyberspace*, mas sobretudo quando Case monitoriza o assalto ao edifício da Sense-Net (a meio de um motim com os Modernos Panteras) através das próteses oculares *Nikon* que Molly tinha implantado.

Sem contar com *Half-Life 2*, o impressionante *Crysis* (2007) acrescenta agora uma série de novidades ao género *First Person Shooter*, justamente quando se pensava que nada mais se poderia acrescentar nesta década. Em *Crysis*, o jogador tem a oportunidade de se aventurar numa ilha tropical infestada de soldados, com atmosfera e clima dinâmicos, ambientes texturizados com relevo e personagens fotorrealistas, se não ficar impávido a contemplar o realismo dos cenários. Pois na “encenação-programação” de *Crysis* há simulacros perfeitamente animados que conversam, interagem connosco, aprisionando-nos num reino espectral cheio de predadores com quais temos de nos confrontar. Eis a verdadeira crise, o confronto com o simulacro!

3. First person fight

O ciberespaço torna o sujeito refém num espaço máquina de veiculação, num ambiente que só pode ser analisado porque se requer um curso, uma trajectória de acção. Daí Geoff King & Tanya Krzywinska, (2003) falarem no “*corridor*ing of player movement” (2006: p.82). Entende-se então que o sujeito que está na condição de jogador-utilizador é um sujeito trajectivo, é um sujeito cuja condição depende do exercício do trajecto, da sua descoberta. Ao aventurar-se pelo ciberespaço do *First Person Shooter* o jogador tem de improvisar, cumprir objectivos, e muitas das vezes optar por fugir até estar provido de recursos que lhe permitam confrontar os simulacros que aparecem no jogo de forma vitoriosa. Mas nem sempre é fácil, dada a crescente complexidade dos jogos deste género. Embora se pense à partida que o *First Person Shooter* se resume a uma pobre e simplória simulação da realidade como ela é mostrada no cinema de acção norte-americano, a verdade é que novos e relevantes acréscimos têm sido feitos ao género. Por isso em *Killzone* (2004) é possível subir e descer escadas, vendo-se os braços, e em *Crysis* se pode pisar a vegetação tridimensional numa selva digital densa, com efeitos ópticos fotorrealistas e combates encenados como os que “ocorrem” num filme. Um título que vale a pena referir pela sua irreverência, disponível apenas para a Microsoft Xbox, é *Breakdown* (2004); um *First Person Shooter* que trouxe uma série de novidades que contribuíram para tornar o *First Person Shooter* no tipo de videojogo que iconiza o jogo electrónico de nova geração.

Ao experimentar *Breakdown* o jogador pode observar as suas mãos e pulsos, pernas e pés; além de poder lutar, pegar em armas, usar cartões electrónicos, conduzir veículos e abrir portas. A parte mais notável acaba por ser de facto aquela em que se pode mesmo lutar socando ou pontapeando os adversários, vendo-se os membros como extensão do corpo oculto no olhar descarnado. É por este motivo que *Breakdown* também é conhecido como um “jogo de luta na primeira pessoa” (*First Person Fighting Game*). Nalgumas sequências o jogador pode até mesmo beber uma *Coca-Cola* disponível numa máquina automática de *self-service*, sem esquecer, claro, os momentos em que, quando ferido, uma personagem nipónica não-jogável (NPC) nos pega pela mão e levanta, ajudando-nos a retomar o jogo e a recuperar o fôlego.

Outro *First Person Shooter* recente, neste caso disponível para a Nintendo Wii, também uma consola de nova geração, intitulado *Red Steel* (2006), vai mais longe e tira partido de um comando de jogo sem fios que entende os movimentos da mão do jogador em 3 eixos (x,y,z). O resultado é estranho tal qual é inovador, porque o jogador pode fazer movimentos com os braços de protecção, bem como desferir golpes no adversário, movendo os membros em toda a extensão do ecrã, seja com espadas ou com pistolas. Jogar *Red Steel* é invulgar, em primeira instância devido ao *hardware* de *Wi-Fi/Bluetooth* ser novo, e em segunda instância porque o próprio jogo mais parece um filme experimentado de forma subjectiva. *Red Steel* funciona como um filme que a dado momento o jogador é obrigado a jogar para sobreviver, saindo do papel inerte de espectador quando o tiroteio se inicia num restaurante. Desse momento em diante toda a acção exige que o “jogador-utilizador” faça

bom uso do comando sem fios como se este fosse um substituto de uma arma real inexistente. Ou será que o espectador, quando tornado jogador à força, revela saber disparar armas de fogo sem nunca as ter empunhado? Recuperando a lógica kdickeana do filme *Total Recall – Desafio Total*, de Paul Verhoeven (1990), só agora ficámos viciados no tipo de vida de espião ou herói? Ou sempre fomos um herói e só agora o descobrimos pelas imagens-máquina?

4. Black: Gun porn

O autor Matteo Bittanti, que imenso tem escrito sobre videojogos refere bastante o conceito de *Gun Porn*, relativamente a *Black* (2006), videojogo do género *First Person Shooter* que se tornou conhecido pela sua esteticização da violência. *Black* foi um sucesso de videojogo que recriou situações típicas de um *action movie* americano; tais como bidões que explodem, vidros que estilhaçam, soldados que caem acrobaticamente de uma varanda ou veículos que acidentalmente deixam uma instalação militar num estado caótico. Relativamente ao género *First Person Shooter* *Black* acrescentou ainda o facto de mostrar as armas e o seu recarregamento com uma estilização fétiche. O brilho do metal (*gun metal*), a forma fálica das metralhadoras, o gesto de as empunhar, era altamente salientado em *Black*, porque este *First Person Shooter* acentuava a estética bélica do videojogo, devolvendo o *First Person Shooter* à sua origem militar. À parte deste tipo de considerações, *Black* revelava cenários sumptuosos e muitas “encenações-programações” dentro de um “motor gráfico” de luxo. O resultado era inequivocamente uma simulação de um filme de Hollywood com a diferença de ser experimentável, um produto interactivo, um mundo virtual lúdico propenso à guerra.

A forma como *Black* revelou a violência esbelta e esteticizou a guerra vem ao encontro de uma tendência *voyeur* que complementa, pois em *Black* o jogador espia, assiste, participa num espectáculo feito para maravilhar o mais impávido dos espectadores. Como se não bastasse, *Black* mostra tudo, desnuda toda a estrutura e todo o tiroteio de qualquer tipo de camuflagem. No final de cada partida os cenários são meras ruínas de um combate atroz cujos participantes já não estão presentes, a não ser o jogador, essa última testemunha da guerra virtual.

A designação *Gun Porn* confere a *Black* o estatuto de um jogo que de alguma forma concilia pornografia e violência em imagens concebidas para serem vistas na primeira pessoa. Já tinha sido editado um *First Person Shooter* onde a pornografia estava explicitamente presente em modo *softcore*, como *Duke Nukem 3D* (1996)⁵. A estética em questão remete para fusão da pornografia com a violência, porque de algum modo o jogador quando se aproxima de uma figura ou de uma parte do cenário, no *First Person Shooter*, ele está a exercer a necessidade de se tornar íntimo, revela o seu carácter de *voyeur*, espiando, aproximando-se, como quem pretende se tornar cúmplice da imagem, ver até ao infinito. Esse comportamento de ver mais e até ao fim, de desvelar, de transgredir as barreiras, é um comportamento que visa passar a barreira do erotismo do virtual e chegar ao cerne da imagem *hardcore*, como quem contempla um *close-up* controlado num vídeo pornográfico.

O fenómeno do *Gun Porn* esteve ligeiramente evidente em jogos como *Max Payne* (2001), *Enter The Matrix* (2003) ou *Call Of Duty* (2003), mas é em *Black* que se encontraram todos os registos de “pornografia armada”. No cinema, filmes como *American Psycho* (2000) e *Natural Born Killers* (1994) foram criticados por criticar a sociedade moderna, tornando-se claramente obras que esteticizaram a violência e a pornografia. A grande questão é: “onde terminam as imagens de

⁵ Em que o jogador podia dirigir-se a prostitutas e esboçar piropos ou comentários infelizes às “meninas” que se encontravam nas ruas ou nas “montras”.

violência e onde começa a violência das imagens?” No final permanecem somente colecções de imagens proibidas, pertencentes a cópias também elas proibidas, que necessitam de subjectividade por tão grandioso aparato objectivo occultarem.

5. Pornografia na primeira pessoa

No seguimento da estética da *Gun Porn*, da “pornografia armada”, ou de uma “pornografia da arma”, filmes como *Strange Days* contribuíram muito para mostrar esse lado de contracção entre o acto de filmar e o acto de apontar a arma. Quer a figura que apontar a arma para “despir” um Outro, quer a figura que filma um Outro que se despe literalmente, ambas revelam essa vontade de transgredir, de passar as marcas da lei, de desvelar, de descobrir até ao fim e de quebrar o mistério. Seja o instrumento a arma bélica ou a câmara de filmar, o objecto que é alvo de predação ou enfoque é sempre um objecto nas mãos de um sujeito que vê e controla, de alguém que detém o poder de violentar; ora vendo tudo, ora apoderando-se do Outro. Na senda do *First Person Shooter* o que prevalece é essa estética da subjectividade intrusiva, de uma incursão num novo domínio da imagem onde o sujeito é rei do cenário, de objectos e figuras. Como *Neuromante* no final do romance homónimo de Gibson, uma entidade que gere ambiente e figuras, que quando inquirida por Case, sobre onde é que isso a levaria, eis que responde: “- A lado nenhum. A toda a parte. Sou a soma total das coisas, o espectáculo todo” (1988, p.279).

Quanto aos sucedâneos do *First Person Shooter* propriamente ditos, este género tem tido efeitos até no género *Beat'em Up* (“jogo de luta”), como *Breakdown* mostrou, para além de respeitar os clichés habituais do *Shoot'em Up* (“jogo de tiros”). Por isso *Breakdown* era também conhecido como *First Person Fighting Game*. Porém, o jogo de Realidade Virtual visto na primeira pessoa (por dentro), e não na terceira pessoa (de fora), mais do que fazer um inteligente recurso ao dispositivo da perspectiva linear, vem também desembocar no universo pornográfico. Se não existe um videojogo que desenvolva na prática essa visão da pornografia vista na primeira pessoa, é um facto que existe um Web site de conteúdos pornográficos, chamado BangBros.com, que explora essa nova visão do *First Person Shooter*, mas na forma de filmar a pornografia. Grande parte dos vídeos mais recentes disponíveis online trilha novos caminhos na estética cinematográfica de pornografia *hardcore*. Muitos dos vídeos exibem o actor-cameramen a interagir com raparigas que se prostituem na rua, e que revelam uma visão subjectiva da pornografia.

O participante que também filma faz questão de mostrar as suas mãos nos vídeos e de filmar a partir do seu olhar, de modo a que o vídeo pareça muito subjectivo. Importa aqui salientar que esta forma de filmar pornografia é importada do videojogo *First Person Shooter*, tal como o filme *Strange Days* revelou, e em muitas sequências dos vídeos mais parece que o espectador assiste a uma sequência de um jogo pornográfico futurista, super fotorrealista, onde actor e cameramen se confundem em termos de papel a desempenhar (*role play*). Aceitemos o que McLuhan disse em *Understanding Media*: “Whatever the camera turns to, the audience accepts. We are transported to another world” (McLuhan, 1994: p.286).

A proximidade entre a imagem pornográfica, a imagem militar e a imagem lúdica torna difícil estabelecer-lhes contornos óbvios e bem demarcados, e tal não é um fenómeno recente, pois autores como Jonathan Crary defendem mesmo que “it is no coincidence that the stereoscope became increasingly synonymous with erotic and pornographic imagery in the course of the nineteenth century” (Crary, 1990: p.127). E até mesmo Gibson, autor de *Neuromancer*, revela no documentário *No Maps For These Territories*, que durante a Guerra Civil Americana, o exército inteiro, quando obviamente desprovido de filmes, se viciava na colecção de fotografias pornográficas; ao que Gibson acrescenta que este exército mais não era senão “um exército de masturbação” (Mark Neale, 2003: Secção 3.5: Netporn). E de um certo ponto de vista, a masturbação é uma substituição da relação

sexual real, tal como o *First Person Shooter* substitui a incursão numa realidade inexistente com o seu reino simulacral do videojogo. A subjectividade que fica modificada com a relação masturbação-pornografia é a mesma que fica alterada pela relação jogo-realidade, uma vez que as substituições, as simulações, são de tal modo convincentes, que deixam no sujeito a necessidade de regressar à simulação em vez do regresso ao real. Poder-se-á assim dizer que as substituições provocam adição, que são como drogas, e a julgar pela determinante expressão de Gibson “alucinação consensual”, aquando da sua definição de “Ciberespaço”, o território da imagem manipulada é ele mesmo uma alucinação já por si, mesmo sem drogas. Marshall McLuhan também proferiu em *Understanding Media* (1994) que o “ambiente electrónico” (da sua época) já era demasiado alucinogénio mesmo sem o recurso a drogas, porque imergia o sujeito num cenário com tantas novidades tecnológicas que a dimensão aquática destas tornava-as imperceptíveis. Por fim cabe-me lembrar que no universo destes novos *media*, os videojogos, era muito comum aparecer, sobretudo nos videojogos de salão de 1988 a 1992, a seguinte mensagem: “winners don’t use drugs”, e era assinada pelo FBI, nos jogos da editora norte-americana US GOLD. Agora a questão a necessitar de resposta será mais esta: “não serão os videojogos uma nova forma de alucinação, um produto causador de adição sem antídoto possível?” A resposta já foi dada por McLuhan, em relação ao ambiente de informação eléctrico, em geral, quando disse que “the attraction to hallucinogenic drugs is a means of achieving empathy with our penetrating electric environment, an environment that in itself is a drugless inner trip” (1994b).

Bibliografia

- Aristarco, Guido & Teresa (1985). *O Novo Mundo das Imagens Electrónicas*. Lisboa: Edições 70
- Atkins, Barry (2003). *More Than a Game – The Computer Game As Fictional Form*. Manchester/Nova Iorque: Manchester University Press
- Baudrillard, Jean (1994). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d’Água
- Bittanti, Matteo and Morris, Sue (2005) (Eds.). *Doom: Giocare In Prima Persona*. Milão: Costa & Nolan
- Bolter, Jay David & Gruisin, Richard (2002). *Remediation: Understanding New Media* (1999). Massachusetts, Cambridge: MIT Press
- Caillois, Roger (1990). “Capítulo II – Classificação dos Jogos” in *Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem*, pp.31-57. Lisboa: Cotovia
- Cascais, António Fernando (2005). “Corpo, Extensio: Uma Cartografia Segundo Hugo”, in Miranda, José A. Bragança De & Coelho, Eduardo Prado (Org.) (2005), *Espaços*, Revista de Comunicação e Linguagens nº34/35, pp.253-267. Lisboa: Relógio d’Água
- Cascais, António Fernando (2004). “Entrar Pelos Olhos Dentro: A Cultura Visual da Medicina” in Marcos, Maria Lucília & CASCAIS, António Fernando (Org.) (2004), *Corpo, Técnica, Subjectividades*, Revista de Comunicação e Linguagens nº33, pp.127-155. Lisboa: Relógio d’Água
- Cotton, Bob & Oliver, Richard (1994). *The Cyberspace Lexicon*. Londres: Phaidon
- Couchot, Edmond (1999). “Tecnologias da Simulação – Um Sujeito Aparelhado” in Miranda, José A. Bragança De (Org.) (1999), *Real Vs Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens nº25/26, pp.23-31. Lisboa: Cosmos
- Crary, Jonhatan (1990). *Techniques of The Observer. On Vision And Modernity in The Nineteenth Century*. Cambridge: MIT Press
- Deleuze, Gilles (2004). *A Imagem-Movimento* (1983). Lisboa: Assírio & Alvim

- Dery, Mark (1995). *Escape Velocity – Cyberculture at the End of the Century*. Nova Iorque: Grove Press
- Dery, Mark (ed) (1994). *Flame Wars – The Discourse of Cyberculture*. Durham: Duke University Press
- Elias, Herlander (2006). *A Sociedade Optimizada pelos Media*. Lisboa: MédiaXXI
- Elias, Herlander (ed.) (1999). *Ciberpunk – Ficção e Contemporaneidade*. Lisboa
- Elias, Herlander (2004). *Net Work On Network*, Leonardo Journal of Arts, Creativity and Technology, June Issue # 2004. Massachusetts: MIT Press
- Elias, Herlander (2002). *Performing Arts Beyond Shock in a Media Network Culture*, Kapitals Journal. Lisboa: ACARTE-Fundação Calouste Gulbenkian
- Galloway, Alexander R. (2006). *Gaming – Essays On Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Gibson, William (1987). *Burning Chrome*. Nova Iorque: Ace Books
- Gibson, William (1995). *Neuromancer* (1984). Londres: Voyager/Harper Collins
- Gibson, William (1988). *Neuromante*. Lisboa: Gradiva
- Heim, Michael (1998). *Virtual Realism*. Nova Iorque: Oxford University Press
- Herz, J.C. (1997). "Chapter 6: Why Doom Rules" in *Joystick Nation*, pp.83-91. Londres: Abacus
- Huizinga, Johan (1980). "Hommo Luddens – Natureza e Significado do Jogo Como Fenómeno Cultural", in *Hommo Luddens - O Jogo Como Elemento da Cultura* (1938), pp.3-31. São Paulo: Perspectiva
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real – Video Games Between Real Rules And Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts/Londres: MIT Press
- King, Geoff & Krzywinska Tanya (2006). *Tomb Raiders And Space Invaders – Videogames, Forms & Contexts*. Londres/Nova Iorque: I.B.Tauris & Co
- Laurel, Brenda (1993). "Engagement: The First-Person Imperative" in "Chapter Four – Dramatic Techniques For Orchestrating Human Response", in *Computers as Theatre*, pp.111-125. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley
- Leary, Timothy (1994). *Chaos & CyberCulture*. Berkeley, California: Ronin
- Lisberger, Steven & Daley, Brian (1982). *Tron*. Odivelas: Europress
- Lopes, Ruy Sardinha (1999). "A Cultura Tátil e as Imagens Electrónicas" in Miranda, José A. Bragança De (Org.) (1999), *Real Vs Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens nº25/26, pp.359-364. Lisboa: Cosmos
- Manovich, Lev (2001). *The Language Of New Media*. Cambridge: MIT Press
- McLuhan, Marshall (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964). Massachusetts: MIT Press
- Newman, James (2005). *Videogames* (2004). Londres/Nova Iorque: Routledge
- Parente, André (Org.) (2004). *Imagem-Máquina - A Era das Tecnologias do Virtual* (1993). São Paulo: Editora 34
- Penny, Simon (2004). "Representation, Enaction, And The Ethics of Simulation" in WARDRIP-FRUIN, Noah & Harrigan, Pat (eds) (2004), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, pp.73-84. Cambridge/Massachusetts: MIT Press
- Rheingold, Howard (1997). *Realidade Virtual*. Lisboa: Gradiva

- Rieusset-Lemarié, Isabelle (2004). "Corpos e Imagens Digitais Ou o Percurso do Corpo Para Além Da Espectralidade" in Marcos, Maria Lucília & Cascais, António Fernando (Org.) (2004), *Corpo, Técnica, Subjectividades*, Revista de Comunicação e Linguagens nº33, pp.105-127. Lisboa: Relógio d'Água
- Turkle, Sherry (1984). "Videogames And Computer Holding Power" (From The Second Self) in AAVV (2003), *The New Media Reader*, pp.499-515. Cambridge/Massachusetts: MIT Press
- Virilio, Paul (1993). *L'Art du Moteur*. Paris: Galilée
- Virilio, Paul (1994). *The Vision Machine*. Blomington: Indiana University Press
- Virilio, Paul (2000). *War and Cinema: The Logistics of Perception*. Londres/Nova Iorque: Verso

Documentos online

- Bittanti, Matteo (2006), *From GunPlay to GunPorn: A Techno-Visual History of the First-Person Shooter* (2007) [www.uem.es/binaria]
- Engeli, Maia (s.d.), *Messages For A First Person Perspective* (2007) [www.cosignconference.org/cosign2003/papers/Engeli.pdf]
- McLuhan, Marshall (1994b). "The Playboy Interview" (Março de 1969), *Playboy Magazine* <http://www.digitallantern.net/mcluhan//WWW.PLAYBOY.COM>, *Playboy* (2007) [www.digitallantern.net/mcluhan/mcluhanplayboy.htm]
- Miranda, José A. Bragança De (1997), *O Controlo do Virtual* (2007) [<http://ubista.ubi.pt/~comum/miranda-controlo.html>]
- Taylor, Laurie, *First Person Shooter in Transizione: L'Eredità di Quake e Doom*, in BITTANTI, Matteo and MORRIS, Sue (2005) (Eds.), *Doom: Giocare In Prima Persona*. Milão: Costa & Nolan (2007) [www.videoludica.com]

Web sites

- www.bangbros.com (2007)
- www.manovich.net (2005)
- www.mattscape.com/images/GunPlayGunPorn.pdf (2007)

Videografia

- Battle Zone (Atari, Inc, 1980; Plataforma: ARCADE)
- Black (Criterion Studios, EA Games, 2006: Plataforma: PS2)
- Breakdown (Namco, 2004; Plataforma: XBOX)
- Call Of Duty (Infinity Ward / Activision, Inc., 2003; Plataforma: PC)
- Crysis (Crytek Studios, EA Games, 2007: Plataforma: XBOX 360)
- Driller (Incentive Software, Ltd.1987; Plataforma: C64/128)
- Doom (ID Software, Inc, 1993; Plataforma: PC DOS)
- Duke Nukem 3D (3D Realms Entertainment, 1996; Plataforma: PC DOS)
- Half-Life (Valve Software / Sierra, 1998; Plataforma: PC)
- Half-Life 2 (Valve Software / Sierra, 2004; Plataforma: PC)

Killzone (Guerilla Games / SCEA, 2004; Plataforma: PS2)
Prey (Human Head Studios, 2K Games, 2006: Plataforma: PC)
Quake (ID Software, 1996; Plataforma: PC)
Red Steel (Ubi Soft, Ubi Soft, 2006: Plataforma: Wii)

Filmografia

American Psycho (Mary HARRON, 2000)
Avalon (Mamoru OSHI, 2005)
Doom – Sobrevivência (Andrzej BARTKOWIAK, 2005)
Elephant (Gus VAN SANT, 2003)
Johnny Mnemonic (Robert LONGO, 1995)
Matrix, The (Larry and Andy WACHOWSKY, 1999)
Natural Born Killers (Oliver STONE, 1994)
No Maps For These Territories - William GIBSON (Mark NEALE, 2003)
Strange Days – Estranhos Prazeres (Kathryn BYGELOW, 1997)
Total Recall – Desafio Total (Paul Verhoeven, 1990)
Tron (Steven LISBERGER, 1982)
Vertigo – A Mulher Que Viveu Duas Vezes (Alfred HITCHCOCK, 1958)
X-Files – FPS Episode (Escrito por William GIBSON e Tom MADDUX, 2000)